

BOB MORANE

—SCIENCE FICTION—

BOB MORANE ENFIN SUR MICRO !

Ce fabuleux héros des temps modernes, né de l'imagination du romancier Henri Vernes, se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Après avoir connu plus de 50 millions de lecteurs à travers ses aventures décrites en romans, bandes dessinées, et des millions d'autres par feuilleton télévisé de l'ORTF et des cassettes à écouter, BOB MORANE se retrouve dans une nouvelle dimension : LE LOGICIEL.

*Pour rendre l'extraordinaire richesse du personnage et de ses aventures, un seul logiciel n'aurait pas suffi. Aussi, Infogrames a-t-elle lancé la collection BOB MORANE dont les trois premiers thèmes sont : **BOB MORANE SCIENCE FICTION**, **BOB MORANE dans la JUNGLE** et **BOB MORANE CHEVALERIE**.*

Dans chaque boîte de la collection BOB MORANE vous devez trouver un jeu d'arcade/aventure et un magazine format livre de poche de 320 pages : 128 pages de BD en couleur, un roman condensé, un guide, et une histoire dont vous êtes le héros.



BOB MORANE SCIENCE FICTION est un jeu d'arcade/aventure où vous représentez le héros en mission sur une base de l'espace intersidéral. Cette base est en fait une sorte de prison qui retient en otage votre meilleur ami : Bill Ballantine. Celui-ci a été enlevé par l'Ombre Jaune et votre but est de le délivrer en détruisant les soldats-robots, les monstres, les répliquants et les apparitions abstraites que votre ennemi de toujours lâche à vos trousses.

Heureusement vous n'êtes pas tout à fait démuni puisque le colonel Graigh de la Patrouille du Temps vous a doté d'un pistolet laser auto-énergétique qui vous permet de tirer sans vous préoccuper des munitions. D'autre part, vous disposez d'un bouclier magnétique qui vous protège des tirs ennemis.

Malgré cela, nous ne vous cachons pas que vos chances de réussir sont proches de 0%. Mais vous, Bob Morane, vous êtes l'homme des défis impossibles... Alors, à vous de faire mentir cette probabilité !

CONFIGURATION

BOB MORANE fonctionne avec les micro-ordinateurs :

- Thomson MO6 version cassette, manette conseillée, TO8, TO9+, version disquette, manette obligatoire.
- Amstrad CPC 464, 664, 6128, version cassette et disquette, manette conseillée.
- Atari ST, munis d'un écran couleur, souris conseillée.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ.

Assurez-vous que tous les éléments sont connectés et mis sous tension.

THOMSON version cassette :

- Insérez la cassette BOB MORANE dans le lecteur.
- enfoncez la touche LECTURE.
- page en-tête du MO6 sélectionnez le Basic 1.0.
- tapez LOADM
- appuyez sur la touche ENTREE.

THOMSON version disquette :

- Insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- page en-tête de votre appareil, sélectionnez le chargement automatique à partir du Basic 1.0 (carré à droite).

AMSTRAD CPC version cassette :

- Insérez la cassette BOB MORANE dans le lecteur.
- pour 664, 6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez ITAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE.
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

AMSTRAD version disquette :

- Insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- tapez ICPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

ATARI 520 ET 1040 ST:

- Insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- mettez l'unité centrale sous tension.
- cliquez deux fois sur l'icône A.
- cliquez deux fois sur l'icône TATOU.PRGM.

LE PRINCIPE

Vous devez supprimer tous vos ennemis envoyés par l'Ombre Jaune pour vous détruire.

C'est le viseur de votre pistolet laser que vous voyez sur l'écran. Ce viseur est très perfectionné puisqu'il vous indique la direction de l'ennemi. De plus, il émet un signal sonore qui devient plus aigu lorsque l'ennemi est prêt à tirer.

COMMANDES

Avec la manette :

Pour diriger le viseur déplacez le manche de la manette dans la direction voulue.

Pour tirer, appuyez sur le bouton ACTION de la manette.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

Avec la souris :

Pour diriger le viseur déplacez la souris dans la direction voulue.

Pour tirer, appuyez sur le bouton de gauche de la souris.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur le bouton de droite de la souris.

Au clavier :

Pour diriger le viseur, utilisez les touches de déplacement du curseur.

Pour tirer appuyez sur la barre d'espace.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur la touche ESC.

ATTENTION : le bouclier magnétique se décharge petit à petit, il vaut mieux l'utiliser avec parcimonie.

Vous découvrirez vite que l'Ombre Jaune vous a attiré dans un piège... Il vous faudra beaucoup d'adresse pour rester en vie...

BOB MORANE – Science fiction – est une réalisation INFOGRAMES

Auteur original : Henri VERNES

PROGRAMMATION : William HENNEBOIS, Richard BOTTET,

Yves LAMOUREUX.

GRAPHISMES : Dominique GIROU

MUSIQUE : Charles CALLET

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES, 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...)